



26차시 스토리텔링과 극화수업 기초

1. 스토리텔링 수업의 개념과 목적

1) 스토리텔링의 개념

- 스토리텔링은 스토리와 텔링의 합성어
- 스토리(story/敍事/narrative)는 ‘시간적 연계 속에서 일련의 사건에 의미를 부여하여 사실이든 허구이든 연속으로 이루어지는 담론’을 말함
 - 첫째, 시간적으로 연계되어야 한다.
 - 둘째, 사건에 의미가 부여되어야 한다.
 - 셋째, 사실이든 허구이든 모든 이야기를 뜻한다.
 - 넷째, 서로 연결고리를 가지는 사건들이 등장한다.
- 텔링(telling)은 스토리가 구현되는 매체의 다양성과 그 효과를 의미
- 스토리텔링 학습은 예를 들어 춘향전을 학습하는 것이 아니라 춘향전을 다양하게 텔링하면서 학습하는 것을 의미<표>참고.

<표> 스토리텔링의 방법

스토리텔링	특징
쓰는 행위	독자에게 텔링
읽는 행위	스토리 자체가 텔링
스토리 바꾸기	늘이고, 줄이고, 일부를 바꾸고...
스토리를 여러 매체로 바꾸기	그림, 사진, 만화, 동영상 등
스토리를 놀이로 바꾸기	참여자나 관찰자나
스토리를 극으로 바꾸기	연극 등
명화를 보고 스토리 떠올리기	내가 나에게 하는 텔링

2) 스토리의 세 요소와 다문화교육의 관계

(1) 스토리의 세 요소

첫째, 인물(행위의 주인공)이 없으면 어떤 행위는 일어나지 않는다. 스토리는 인물을 따라간다.

둘째, 인물이 아무리 많아도 아무런 사건이 일어나지 않는다면 스토리가 아니다. 그저 존재할 뿐이다.

셋째, 배경이라는 시간과 공간이 스토리의 구체성을 보장한다. 즉 특정한 배경에서 사건이 일어나고 그 속에서 인물이 행위 하는데 이 세 요소가 스토리를 만들어낸다.

(2) 스토리의 다문화교육적 의미

- 스토리가 교육에 중요한 것은 인간의 삶이 스토리이기 때문
- 교육은 인간의 삶을 다루고, 특히 학교는 본격적인 삶을 준비시키는 과정
- 그러므로 학습내용은 인간 삶의 조건으로 구성된다고 볼 수 있음
- 이에 학습의 내용과 방법은 스토리의 방식으로 제시되는 것이 살아있는 교육이 됨
- 다문화교육도 다문화사회에서 일어나는 여러 가지 스토리를 활용하는 것이 살아있는 다문화교육이 됨
- 스토리텔링교육의 교육적 의미를 정리하면 다음과 같음.

첫째, 전체적 사고를 가능하게 한다. 우리의 삶은 본질적으로 분절적이기 않고 전체성을 가지고 있다. 보통 수업은 교과로 나누어 분절적으로 하고, 이를 통합 또는 종합하는 것은 학생들에게 맡겨져 있다. 그래서 수업이 삶과 연결이 안되는 것이다. 스토리텔링 수업은 교과와 삶을 연결시켜준다.

둘째, 스토리에는 의미가 담겨있다. 무의미한 것은 스토리가 아니다. 그것은 동물적 삶에 불과하다. 스토리에서 의미를 찾는 것이 비판적 사고를 동반하게 한다. 간단한 예로 “왜 저렇게 되었지?”라는 질문 한번만 해도 자연스럽게 비판적 사고를 하게 된다.

셋째, 자기주도적 학습의 경험을 갖게 한다. 학습자는 창의적으로 사건을 연결하고 의미화하여 스토리를 구성하기 때문이다.

넷째, 탐구학습을 경험한다. 학습을 스토리로 이어 가는 것 자체가 탐구의 여로이다.

다섯째, 어려운 지식을 쉽게 변용할 수 있다, 지식이 스토리에서 어떻게 사용되는지 이해하면 쉽게 납득이 된다.

여섯째, 사실의 경험이 가치발견의 경험으로 심화된다. 스토리는 사실의 연속으로 구성되는데 관계를 맺어질 때 가치가 개입된다.

일곱째, 모든 스토리에는 삶의 교훈이 내포되어 있다. 성공과 실패의 이유를 찾아서 교훈을 얻게 된다.

여덟째, 문화가 자연스럽게 전수된다. 스토리도 삶의 양식이고 스토리를 이해하는 순간 문화를 전수하게 되는 것이다.

아홉째, 불투명하고 흐릿한 경험을 명료하게 만들어준다. 스토리를 들으면 ‘아하!’하는 각성을 하게 된다. 구체적으로 이해했다는 뜻이다.

열째, 성찰의 경험을 하게 한다. 스토리를 통해서 종합적인 깨달음을 얻을 수 있다.

열한째, 행위의 동기를 이해할 수 있게 한다. 특정한 행위만 보았을 때는 왜 그런 행위를 했는지 이해할 수 없지만 전후 문맥을 알게 되면 이해가 된다.

열두째, 문제의 상태를 문제해결의 상태로 만들어준다. 스토리는 인과관계로 구성되므로 문제해결이 되거나 문제해결의 여지를 남겨두는 형태로 정리된다.

열셋째, 창의력의 본산이다. 원래 있는 그대로의 스토리도 있지만 여기에 약간만 덧붙여도 창의적인 스토리가 된다.

열넷째, 수업에 흥미가 배가된다. 원래 인간은 스토리를 좋아한다. 내 삶과 관계도 되고 쉽게 이해되기 때문이다.

열다섯째, OSMU(One Source Multi Use)의 장점을 활용할 수 있다. 같은 스토리라도 다양한 형태로 바꾸어 활용할 수 있다. 아울러 지식을 다채로운 맥락에서 소화하여 내면화할 수 있다.

열여섯째, 확산적 사고를 훈련시켜준다. 이는 창의력과도 관계가 깊다. 이야기를 만들어가는 것 자체가 확산적 사고를 촉진한다.

열일곱째, 탈교과적 동력을 갖추고 있다, 스토리는 궁극적으로는 복합적이고 종합적이기 때문에 교과의 범위를 넘어서는 경우가 많다. 융합의 시대에 이는 오히려 권장해야 할 현상이다.

열여덟째, 스토리텔링의 진화는 학습자의 발달을 의미한다.

2. 스토리텔링 수업 방법

1) 스토리텔링의 배치

스토리텔링을 수업에 배치하는 방법은 여섯 가지를 생각해 볼 수 있다(이지영, 2012).



[그림] 국어과 스토리텔링 수업기술 사례
 자료 이지영(2012). 스토리텔링 수업기술의 국어수업
 적용연구. 청람어문교육 45, p. 74.

(1) 도입에 배치

이 때 스토리텔링을 사용하는 이유는 수업목표를 확인하고, 학생의 사전 지식을 확인하고, 학습동기를 유발하기 위함이다. 예를 들어 다문화 관련 뉴스 동영상을 보여준다. 뉴스 자체가 스토리이고, 이 주제에 대한 흥미를 유발하고, 수업내용에 대한 예측을 하면서 수업목표와 연결할 수 있다.

(2) 전개에 배치

학습과제 분석 및 제시, 설명 및 시범, 연습 및 활동 이끌기 등에 사용한다. 예를 들어 다문화 관련 동화를 읽고 등장 인물의 성격을 포스트일에 적어서 게시판에 붙이기 활동을 한다. 이를 통해 인물 분석 훈련, 스토리 이해 훈련, 표현 능력 훈련, 수업에 일탈의 제공으로 환기 역할을 한다.

(3) 정리에 배치

형성평가 정리 및 심화 발전에 활용한다. 예를 들어 다문화 태도에 관한 수업을 하고 마무리 시간에 다문화 친구와 우정을 그린 간단한 동영상을 보여준다. 즉 배운 내용을 감동적 스토리로 마무리하고, 학생의 감정에 내면화하는 기회가 된다. 그리고 긍정적 태도와 실천의 결심을 하게 될 것이다.

(4) 전체 수업에 배치

수업 전체를 스토리로 만들 수도 있다. 예를 들어 다문화태도 향상 시뮬레이션(SPICE)를 차시 전체로 진행할 수도 있다. 이 활동을 통해 학생들은 다문화 관련 지식, 기능, 가치·태도를 모두 익힌다. 100%가 모두 적극적으로 참여하게 되고, 흥미로운 수업이 된다.

(5) 전반부, 후반부 이중 배치

스토리를 이중으로 배치할 수도 있다. 예를 들어 전반부에서 동물이 나오는 동화를 읽고 동물 소리를 내어보고, 후반부에 동물이 나오는 동화를 읽고 모양을 흉내내어 보는 활동을 할 수 있다. 모방은 같지만 다양한 방법으로 모방해보는 경험을 갖는 것이다. 이를 통해 표현력이 향상되고, 다양성의 이해와 체험을 하게 된다.

(6) 본 차시와 다음차시 연결

2차시 수업을 할 때, 본 차시와 다음 차시에 관통하는 스토리를 배치할 수도 있다. 본 시의 결론이자, 다음 차시의 문제제기로 연결하는 경우가 많다. 이때 스토리는 선행조직자 역할을 하며 본시 학습기억을 되살리는 효과를 얻을 수 있다.

2) 다문화교육에서 스토리텔링의 활용 방법

(1) 캐릭터의 활용

스토리에는 인물이 주인공이다. 이 인물들을 활용하는 방법에는 여러 가지가 있다.

① 등장인물 그대로 가져오기

등장인물을 그대로 가져오되 다양한 활동을 할 수 있다. 예를 들어 다문화 관련 영화동영상을 보았다면, 그 주인공을 데려와서 가상 인터뷰활동을 할 수 있다. 한국에 대한 이미지, 가장 어려웠던 일, 가장 행복했던 순간 등에 대한 의견을 나눌 수 있다.

② 등장인물을 변형하기

등장인물을 약간 변형하여 활동을 할 수 있다. 베트남 출신을 중국 출신으로 바꾸어 스토리를 바꿀 수 있다.

③ 새로운 캐릭터 투입하기

기존의 스토리에 새로운 캐릭터를 투입할 수도 있다. 예를 들어 포청천에서 대신에 암행어사 박문수를 투입하여 사건을 전개시킬 수도 있다.

④ 캐릭터 창조하기

기존의 스토리에 새로운 인물을 넣어서 스토리를 바꿀 수도 있다. 이때는 수업목표를 고려하여 필요한 캐릭터를 넣으면 수업목표에 부합하는 수업으로 전개하기 쉽다.

⑤ 학습용 캐릭터를 활용하기

의도적으로 수업목표를 달성하기 위해 학습용 캐릭터를 활용할 수도 있다. 예컨대 문제유발형, 문제해결형, 학습가이드형, 학습동반형, 스토리 조종형, 스토리 참여형, 스토리 전복형, 스토리 해설형 등이 있다. 이때는 기존의 스토리를 크게 건드리지 않고 끼여드는 형태로 구성한다.

(2) 스토리의 구성 변화

스토리의 구성을 변화시켜서 수업에 활용할 수 있다.

① 스토리 바꾸기

기존의 스토리를 바꾸는 활동이다. 예를 들어 토끼와 거북이의 재대결을 구상하면 기존의 결말과는 다른 결과가 나올 수 있을 것이다.

② 스토리 쪼개기

토끼와 거북이에서 거북이 이야기만 따로 구성할 수도 있다. 또 토끼의 이야기만 따로 구성할 수 있다. 그런 다음 둘을 합치면 기본 스토리는 바뀌지 않지만 내용은 풍요로워질 것이다.

③ 스토리 지연시키기

기존의 스토리에서 특정부분을 확대할 수 있다. 예를 들어 토끼와 거북이의 경주 상황을 좀더 디테일하게 늘릴 수 있다.

④ 스토리 압축하기

서로 다른 긴 스토리를 단순 비교하기 위해 전체 주제만 파악할 때 사용한다. 즉 핵심적인 내용만 압축해서 비교한다.

⑤ 스토리 번안하기

학습자의 수준에 따라 스토리가 어려울 수도 너무 쉬울 수도 있으므로 학습대상의 수준에 맞게 번안할 수 있다.

(3) 스토리의 변용

스토리를 필요에 따라 변용할 수 있다.

첫째, 인물의 변용이다. 인물의 성격을 더 구체적으로 정교화할 수도 있고, 인물이 심리와 정서를 사건 속에서 더 구체화할 수도 있다. 또한 인물의 사고와 행동방식을 특정 임무 속에서 더 구체적으로 표현할 수 있다.

둘째, 사건의 변용이다. 기존 사건을 수업의 사건으로 바꿀 수도 있고, 마치 내가 겪은 이야기처럼 바꿀 수 있다. 사건의 일부를 바꿀 수도 있다.

셋째, 환경의 변용이다. 기존 스토리를 지금 여기로 바꿀 수 있고, 지금 여기를 과거나 미래의 스토리로 바꿀 수도 있다.

넷째, 학습자 수준 변용이다. 학습자의 수준에 맞게 구체적 또는 추상적, 단순 또는 복잡하게 구성할 수 있다.

다섯째, 매체의 변용이다. 음성을 문자로, 문자를 음성으로, 또는 영상을 사진으로, 사진을 영상으로 바꿀 수 있다.

3. 극화(劇畵)수업

-극화수업은 몸 학습이라고 할 수 있다. 온몸을 이용하여 학습하는 것이다.

-크게 교육연극, 역할놀이, 시뮬레이션 등 세 가지 종류로 나눌 수 있다. 이 세 가지 유형의 활동은 활용 목적과 특징이 다르지만 학교현장에서는 혼동하여 사용하는 경향이 있다. 교육연극은 상황이해가 목적이고, 역할놀이는 역할이해, 시뮬레이션은 원리와 개념 및 기능획득이 목적이다. 그래서 역할놀이와 시뮬레이션은 각본이 없는데 비하여 정확한 상황이해가 목적인 교육연극은 각본이 반드시 있고, 그대로 해야 한다. 역할놀이는 역할을 이해하는 것이 주 목적이므로 각본없이 주어진 상황에 맞게 그 역할을 하면서 역할을 이해한다. 시뮬레이션은 세 가지 조건이 있다. 첫째는 역할이 있고, 규칙이 있으며, 본인이 의사결정을 해서 그 결과가 그대로 나타난다. 축소된 실생활과 같다. 세 활동 모두 활동이 끝나면 활동에 대한 토의를 하면서 수업을 전개한다. 이 과정도 매우 중요하다. 왜냐하면 활동의 목적이 달성되었는지 확인하는 자리이기 때문이다.

1) 교육연극

-교육연극은 상황이해가 목적임

-교육연극은 ‘공연되는 연극’보다는 ‘과정중심의 연극’에 관심을 갖음. 즉 참여자의 표현과 상상력, 개성과 창의성 및 잠재력 개발에 더 관심을 갖는다. 즉 교육에 활용하는 것이다(최지영, 2007). 학교교육뿐만 아니라 성인교육, 치료와 예방, 진로 등 많은 영역에서 활용된다(Landy, 1982).

-교육연극에는 연극, 정지장면 연출(타블로), 인형극, 그림자극 등 연기와 대사가 있는 여러 가지 방법들을 사용한다.

2) 역할놀이

-역할이해가 목적임

-역할놀이란 어떤 상황을 맞이할지 모르기 때문에 대본은 없다. 다만 그 역할이 어떤 것인지에 대한 충분한 이해를 한 상태에서 즉흥적으로 감정이입을 하면서 그 역할을 의식해서 해 보는 것이다.

3) 시뮬레이션(simulation)

-시뮬레이션의 종류에는 기계 작동법을 익히는 물리적 시뮬레이션, 작업공정같은 절차를 익히는 절차적 시뮬레이션, 그리고 상황속에서 문제해결능력을 익히는 상황적 시뮬레이션이 있다(박건호, 1977).

-보통 수업에서는 상황적 시뮬레이션이 많이 사용된다. 여기에는 역할, 규칙, 의사결정의 결과가 나타나야 한다. 우리말로 모의라고도 하는데, 학교에서 많이 하는 것이 시장놀이라든가 모의의회 등이다. 타문화이해 활동 등을 시뮬레이션으로 하면 역할을 맡고 규칙에 따라 의사결정을 해 봄으로써 온몸으로 상황을 이해하고 개방적 태도를 갖게 됨.